



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, banyak perusahaan yang mengiklankan produk / jasa mereka menggunakan media kreatif. Salah satunya adalah menggunakan video *motion graphic*. *Motion graphic* sendiri memiliki arti sebagai seni dalam mentransformasi elemen-elemen, seperti grafik, gambar, *text*, dan logo menjadi bergerak dalam satu waktu yang bersamaan. Selain itu, *motion graphic* juga akan berkaitan dengan *platform* yang digunakan, *list-list* mengenai spesifikasi teknik, pengaruh luar, hingga batasan *style*, serta target audiens dan juga tujuan yang ingin disampaikan (Fecher, 2017). Dengan penggunaan video *motion graphic*, dapat disimpulkan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah ditangkap oleh target *audiens*. Oleh karena itu, penulis ingin berfokus belajar dan mengumpulkan portfolio dalam bidang *motion graphic* dalam kerja praktik magangnya.

Penulis menjalani kerja praktik magangnya sebagai *motion graphic artist* di perusahaan agensi iklan Favorcom selama 4 bulan. Penulis memilih Favorcom sebagai tempat magangnya dikarenakan Favorcom telah melayani beberapa klien yang cukup besar, seperti Maybank, Allianz, Direktorat Jenderal Perhubungan Indonesia, Wings, 2Tang, KEB Hana Bank, Cimory, Acer, dan lainnya. Pada saat *interview* juga, penulis diperlihatkan beberapa video *motion graphic* yang telah dikerjakan. Hal ini membuat penulis merasa cocok mengambil kerja praktik magang di Favorcom. Favorcom sendiri beranggotakan 2 orang inti selaku *director* dan 1 orang *supervisor*, serta sekitar 3 orang magang sebagai anggota kreatif. Dalam bekerja, penulis bekerja sama dengan *director* dan *supervisor* mengenai pengarahan konsep visual yang ingin dicapai untuk klien.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan, penulis juga memiliki maksud dan tujuan, seperti :

1. Mengetahui dan mendapatkan pengalaman mengenai dunia kerja industri, khususnya dalam bidang agensi iklan dan video *motion graphic*
2. Menambah ilmu pengetahuan dan *hardskill* dalam proses pembuatan video *motion graphic*
3. Menambah portfolio, khususnya pada bidang video *motion graphic*
4. Mengasah dan mengembangkan *softskill* dalam bidang kerjasama, kedisiplinan, komunikasi, serta etos kerja di industri

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam prosedur pelaksanaan kerja magang, awalnya penulis mencari informasi mengenai lowongan magang dalam bidang video *motion graphic*. Penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan tersebut di perusahaan agensi iklan Favorcom pada sebuah akun loker di media sosial. Setelah itu, penulis pun mengajukan form KM-01 dan mendapatkan form KM-02 dari pihak Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 6 Desember 2019. Dari hal tersebut, penulis langsung mengirimkan *email* yang berisi CV, portfolio, serta *showreel* yang penulis telah buat selama masa perkuliahannya ke *email* Favorcom. Pada hari yang sama di mana penulis mengirimkan *email*-nya, penulis mendapatkan balasan atas ajakan *interview* dari pihak Favorcom. Tahap *interview* pun dilalui dan membawa hasil bahwa penulis diterima sebagai *motion graphic artist* di Favorcom. Setelah itu, penulis menerima surat penerimaan magang dari Favorcom pada tanggal 17 Desember 2019 dan menyerahkan surat tersebut untuk mendapatkan form KM-03 sampai KM-07 dari Universitas Multimedia Nusantara.

Praktik kerja magang yang penulis jalankan berlangsung selama 4 bulan, dari 6 Januari 2020 hingga 6 Mei 2020. Jam kerja yang berlaku di Favorcom adalah setiap hari Senin sampai Jumat, dari pukul 09:00 WIB – 17:00 WIB. Namun, jadwal dapat berubah dan disesuaikan lagi jika ada *meeting* atau *event* lainnya.